VARIACIONES a las REGLAS MENORES 14



EDICIÓN NOVIEMBRE 2021

NOTA INFORMATIVA DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO

Por seguridad, los jugadores están obligados a llevar protector bucal (salvo para aquellos casos de carácter excepcional en los que el jugador esté exento por prescripción médico-dental, que deberá demostrar) y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (se prohíben las botas de tacos recambiables).

En todas las competiciones el educador-monitor debe permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio.

Padres y acompañantes deben permanecer fuera del recinto de juego detrás de las vallas de protección o de la delimitación que se establezca. Sólo podrá invadir esta delimitación un fotógrafo por equipo.

En los torneos que haya tiempo extra para desempate y que sean por ensayo o anotación de oro, se retirará un jugador de cada equipo cada minuto que pase sin que se decida el ganador, hasta que uno de los equipos anote o finalice el tiempo máximo de la prorroga. La prorroga se inicia con un jugador menos.

Se insta a los Árbitros a que agilicen el juego.

No debería haber eliminatorias en las primeras fases de los campeonatos.

Las Reglas del Juego se aplican en los partidos de menores de 14 sujetas a las siguientes variaciones:

REGLA 2: EL TIEMPO

Eliminar apartados 2 y 3 (renumerando el resto)y agregar:
2. El balón utilizado será de talla 4.

REGLA 3: EL EQUIPO

Agregar:
8. Si un equipo tiene 22 jugadores debe tener por lo menos seis jugadores que puedan jugar en la primera línea de modo de tener reemplazos de pilar izquierdo, talonador y pilar derecho.

Agregar:
34. El organizador del partido puede implementar reemplazos tácticos sucesivos. La administración y reglas relacionadas con los reemplazos sucesivos son responsabilidad del organizador del partido.

Agregar:
35. Un jugador que ha sido reemplazado tácticamente puede reemplazar a un jugador lesionado.

REGLA 5: EL TIEMPO

Remplazado por:
1. Un partido dura 60 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de 30 minutos) más el tiempo de descuento. No se permiten tiempos suplementarios. En el caso de un torneo de un día el tiempo máximo de juego deberá ser de 70 minutos. Si el torneo fuera de dos días el tiempo máximo de juego deberá ser de 120 minutos, no pudiendo uno de los días sobrepasarse el 60 % del tiempo máximo.

REGLA 9: JUEGO PELIGROSO

Modificar:
12. Un jugador no debe agredir física o verbalmente a nadie. La agresión física incluye, sin estar limitado a ello, morder, dar un puñetazo, hacer contacto con los ojos o la zona de los ojos, golpear con cualquier parte del brazo (incluidos los placajes con el brazo rígido), hombro, cabeza o rodilla(s), pisar, pisotear, hacer una zancadilla o patear. Además de realizar un “hand of/fend off” por encima de la línea de los hombros.

13. Un jugador no debe efectuar a un oponente un placaje anticipado, tardío o peligroso, incluyendo tirar de la camiseta y/o voltearlo peligrosamente. El placaje peligroso incluye sin estar limitado a ello, placar o intentar placar a un oponente por

encima de la línea de los hombros aun cuando el placaje haya comenzado por debajo de la línea de los hombros.
Sanción: Puntapié de Castigo.

Modificar:
29. Cuando un jugador sea amonestado y suspendido 5 minutos, de tiempo de juego, el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla. Si posteriormente ese jugador comete otra infracción para tarjeta amarilla, el jugador debe ser expulsado.

30. Cuando un jugador sea expulsado el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta roja y el jugador no participará más en el partido. Un jugador expulsado puede ser reemplazado una vez transcurridos 5 minutos de tiempo de juego.

REGLA 18: LATERAL, SAQUE RÁPIDO y SAQUE de LATERAL

Modificar:
16. Ambos equipos deben tener un receptor, el receptor se colocará entre la línea de cinco metros y la línea de 15 metros, a dos metros de sus compañeros en el alineamiento. Cada equipo puede tener solamente un receptor y no pueden incorporarse al alineamiento.
Sanción: Free-kick.

Modificar:
29. Una vez que el lateral ha comenzado cualquier jugador en el alineamiento puede:
Eliminar y renumerar:
~~c. Elevar o sostener a un compañero. Los jugadores que hagan eso deben bajar a ese jugador hasta el suelo en forma segura tan pronto como la pelota haya sido obtenida por cualquiera de los equipos.~~
Sanción: Free-kick.

REGLA 19: LA MELÉ

Remplazado por:
6. Todos los jugadores en las tres posiciones de la primera línea y las dos de la segunda línea deben haber sido adecuadamente entrenados para esas posiciones. Si un equipo no puede presentar tales jugadores adecuadamente entrenados por cualquier razón, el árbitro debe ordenar melés sin oposición. Las melés sin oposición resultantes de una expulsión, suspensión temporal o lesión deben jugarse con ocho jugadores por equipo.

a. En un melé de ocho jugadores la formación debe ser 3-4-1, con el jugador que está solo (normalmente el Número 8) empujando sobre los dos segundas líneas. Los segundas líneas deben formar con sus cabezas a cada lado del talonador.

b. Cuando un equipo por alguna razón tenga menos de 15 jugadores la cantidad de jugadores de cada equipo en el melé debe reducirse de modo

similar.

c. Cuando un equipo efectúa una reducción permitida en la melé el otro equipo debe reducir su melé de la misma forma, hasta un mínimo de cinco.

d. Cuando haya una melé incompleta, se debe formar como sigue:

i. Siete jugadores: Formación tres-cuatro (es decir, sin Número 8).

ii. Seis jugadores: Formación tres-dos-uno (es decir, sin alas).

iii. Cinco jugadores: Formación tres-dos (es decir, sin alas ni Número 8).

Sanción: Puntapié Franco.

Remplazado por:

34. Cuando no hubo ninguna infracción el árbitro detendrá el juego y reiniciará la melé:

c. La melé es girada no intencionalmente más de 45 grados.

38. Otras prácticas restringidas en el scrum incluyen:

Agregar:

g. Empujar la melé más de 1 metros hacia la línea de marca de los oponentes.

h. Mantener el balón en la melé una vez que ha sido talonada y controlada en la base de la melé.

Sanción: Puntapié Franco.

i. Girar intencionalmente la melé.

Sanción: Puntapié de Castigo.

Modificar:

30. Una vez que el juego en la melé comienza el medio de melé del equipo que no tiene posesión :

a. Adopta una posición con ambos pies detrás de la línea de puesta en juego del balón y cerca de la melé, o

b. Se retira definitivamente a un punto sobre la línea de fuera de juego ya sea en el último pie de ese equipo, o

c. Se retira definitivamente a por lo menos cinco metros detrás del último pie.